

第1章 調査のガイド	1
1. 【日本】2012CESA一般生活者調査 実施概要	2
1. 調査のデザイン	2
2. 回答者基本特性	3
2. 【韓国】韓国コンテンツ振興院「2012韓国ゲームユーザー調査」実施概要	4
1. 調査のデザイン	4
2. 回答者基本特性	5
3. 日本社会の基礎データ	6
4. 韓国社会の基礎データ	8
第2章 日本の一般生活者の家庭用ゲームプレイ動向	11
1. 家庭用ゲーム参加人口と潜在需要人口規模	12
1. 家庭用ゲーム参加状況	12
2. 家庭用ゲーム参加人口推計	13
3. 家庭用ゲーム参加意向	14
4. 家庭用ゲーム顧客分類	15
5. 各家庭用ゲーム顧客分類別の特性	17
2. 家庭用ゲームハードウェアの保有状況	20
1. 家庭内保有率および当人稼働率	20
2. 稼働ハードウェア別ユーザー特性	26
3. 2011年に購入したハードウェアおよび購入希望のハードウェア	29
3. 家庭用ゲームプレイ状況【家庭用ゲーム現参加者ベース】	30
1. 家庭用ゲームプレイ頻度	30
2. 家庭用ゲームプレイ時間	31
3. 最多使用家庭用ゲームハードウェア	32
4. 好きな家庭用ゲームソフトウェアのジャンル	33
5. 家庭用ゲーム周辺機器の利用状況	37
4. 家庭用ゲームソフトウェアの購入状況	39
1. 家庭用ゲームソフトウェアの購入実績【家庭用ゲーム現参加者ベース】	39
2. 家庭用ゲームソフトウェアの新品・中古別購入状況【家庭用ゲーム現参加者ベース】	40
3. 満足した家庭用ゲームソフトウェア 【新品家庭用ゲームソフトウェア購入者ベース】《自由回答》	42
4. 家庭用ゲーム機専用ダウンロード販売サービスによる購入状況 【家庭用ゲーム現参加者ベース】	43
5. 家庭用ゲーム非参加者の動向【家庭用ゲーム非参加者ベース】	44
1. 家庭用ゲーム非参加理由	44
2. 家庭用ゲームからの移行活動【家庭用ゲーム旧ユーザーベース】	46
第3章 日本の一般生活者のゲーム全業態のプレイ動向	47
1. 各業態別ゲームの利用状況	48
1. SNSおよびソーシャルゲームの利用状況	48
2. スマートフォン・タブレット向けゲームの利用状況	59
3. 携帯電話ゲームコンテンツの利用状況	62
4. オンラインゲームの利用状況	66
5. パソコン用ゲームの利用状況	71
6. アーケードゲームの利用状況	73
7. 各業態別ゲームの参加人口推計	76
8. 各業態ゲーム現参加者別のユーザー特性	78
2. ゲーム全業態の利用状況	81
1. ゲーム全業態の参加状況	81
2. 主に利用するゲームプラットフォーム	83

第4章 韓国のゲームユーザーのゲームプレイ動向	85
1. ゲームプレイ状況	86
1. ゲームプレイ頻度	86
2. ゲームプレイ時間	86
3. 主に利用するゲームプラットフォーム	87
4. 各業態ゲームの現参加率(6ヶ月以内のプレイ経験率)	88
5. 主に利用するゲームジャンル	89
2. ゲーム利用料金・購入費用	90
第5章 日本および韓国におけるゲームに対する意識動向	91
1. ユーザー編【日韓合同調査】	92
1. ゲーム有益活用度	92
2. ゲーム中毒度【日本調査結果のみ】	97
2. ユーザー編【日本独自調査】	101
1. 東日本大震災の影響	101
3. 非ユーザー編【日本独自調査】	103
1. ゲーム自体の好き嫌い	103
2. 日常生活におけるゲームとの関わり	103
3. 非ゲームユーザーからみたゲームユーザーのイメージ	104
4. ユーザー・非ユーザー共通編【日韓合同調査】	105
1. 「ゲームをする子供」をもつ両親の考え	105
2. リアル・マネー・トレード(RMT)に対する意識動向	108
3. ゲームソフトの違法コピー・違法ダウンロードに対する認識	110
5. ユーザー・非ユーザー共通編【日本独自調査】	114
1. 青少年がゲームをすることに対する賛否	114
2. ゲームの影響・効果に関するイメージ	115
3. 「日本ゲーム大賞」の認知度	119
4. レーティング制度の認知状況	120
5. ゲームの有効活用事例	123
6. ゲーム業界に対する意見《自由回答》	131
第6章 日本の一般生活者の日常生活における価値観	139
1. 趣味・関心事	140
2. 今一番欲しいもの、して欲しいこと《自由回答》	142
■付録:調査票見本【日本】2012CESA一般生活者調査	157
■付録:調査票見本(日本語翻訳版)	
【韓国】韓国コンテンツ振興院「2012韓国ゲームユーザー調査」	173
■参考付録:参考推計データ(速報)	192